

Club
Nintendo®
Jahrgang 3 - 1991
Ausgabe 2
SPECIAL
Nintendo
Super Set
S. 4-7
FAXANADU
Die Nebelwelt
S. 16-17
GARGOYLE'S QUEST
Die ersten
Abenteuer
S. 20-21
CHESSMASTER
NES und
Game Boy
S. 22
PLUS
noch mehr Snake Rattle 'N' Roll Level

Action-Serie

- ❑ Balloon Fight™
- ❑ Big Foot
- ❑ Burai Fighter
- ❑ Cobra Triangle™
- ❑ Double Dragon II
- ❑ Galaga™
- ❑ Gradius™
- ❑ Gum Shoe
- ❑ Ice Climber™
- ❑ Kung Fu™
- ❑ Low G Man
- ❑ Metal Gear™
- ❑ Pinball™/Flipper
- ❑ Pinbot™
- ❑ Probotector
- ❑ Section Z™
- ❑ Silent Service
- ❑ Skate or Die
- ❑ Snake Rattle and Roll
- ❑ Tiger Heli
- ❑ Total Recall
- ❑ Urban Champion
- ❑ Xevious



Denkspiel-Serie

- ❑ Dr. Mario
- ❑ Tetris

Arcade-Classic-Serie

- ❑ Alpha Mission™
- ❑ Clu-Clu Land™
- ❑ Donkey Kong™
- ❑ Donkey Kong Jr.™
- ❑ Donkey Kong 3™
- ❑ Ghost 'n Goblins™
- ❑ Gradius™
- ❑ Life Force
- ❑ Mario Bros.™
- ❑ Popeye™
- ❑ Top Gun™
- ❑ Trojan™



Abenteuer-Serie

- ❑ Adventure of Link™
- ❑ Bayou Billy
- ❑ Castlevania™
- ❑ Faxanadu™
- ❑ Goonies™
- ❑ Guardian Legend
- ❑ Kid Icarus™
- ❑ Legend of Zelda™
- ❑ Mega Man™
- ❑ Metroid™
- ❑ Robowarrior™
- ❑ Simon's Quest
- ❑ Solar Jetman
- ❑ Super Mario Bros. 2™
- ❑ Teenage Mutant Hero Turtles
- ❑ Wizards and Warriors™

Sport-Serie

- ❑ Blades of Steel™
- ❑ Double Dribble™
- ❑ Golf
- ❑ Ice Hockey
- ❑ Punch-Out!!™
- ❑ Pro Wrestling™
- ❑ Rad Racer™
- ❑ R.C. Pro Am™
- ❑ Ski Slalom™
- ❑ Soccer/Fußball
- ❑ Tennis
- ❑ Track & Field II
- ❑ Volleyball
- ❑ Wrestlemania™



Programmierbare Serie

- ❑ Exicitebike™
- ❑ Mach Rider™
- ❑ Wrecking Crew™
- ❑ Galaga™



4-Spieler-Spiele

4 SPIELER SPIEL

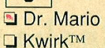
- ❑ Super Off Road
- ❑ Nintendo World Cup™

Game Boy Spielkassetten

- ❑ Alleyway™
- ❑ Balloon Kid™
- ❑ Burai Fighter Deluxe™
- ❑ Golf
- ❑ Gargoyle's Quest™
- ❑ King of the Zoo™
- ❑ Pinball - Revenge of the Gator
- ❑ Solar Striker™
- ❑ Super Mario Land™
- ❑ Tennis™
- ❑ The Amazing Spiderman™
- ❑ Qix
- ❑ Wizards and Warriors™



Denkspiel-Serie



- ❑ Dr. Mario
- ❑ Kwirk™
- ❑ Tetris

BALD ERHÄLTICH



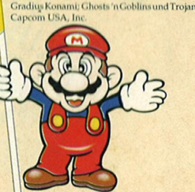
Game Boy Spielkassetten

- Chessmaster
- Dynablaster
- Othello
- Side Pocket

NES

- Solstice
- Chessmaster
- Iron Sword - Wizards and Warriors II
- A Boy and His Blob

Club Nintendo Fan-Club
Postfach 1501
8754 Großostheim



EIN BRIEF VON SUPER MARIO!

Hallo Nintendo Fan!

Auf geht's, zur zweiten Runde dieses Jahr. Wir stellen diesmal eine ganz besondere Neuheit vor und zwar im ersten Special dieses Heftes. Das ist der absolute Oberhammer für 1991 - das NES SUPER SET.

Unglaublich, was da alles für NES Fans geboten wird, das reißt die ganze Familie mit, Fußballaction live im heimischen Wohnzimmer, Strandvolleyball zu viert mitten in Deutschland und noch viel mehr, aber ich will ja nicht zuviel verraten. Wenn Du nur eine Seite weiterblätterst, kannst Du es selber lesen.

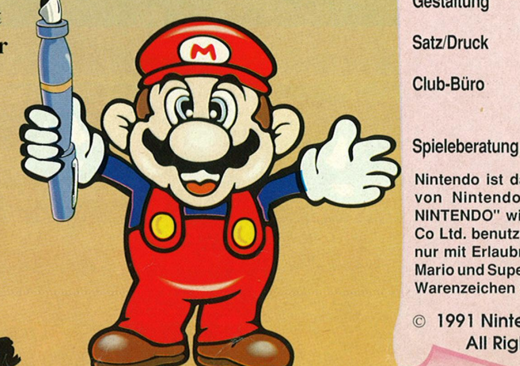
Außerdem gibt es weitere Hilfen zu "Faxanadu", eine Einführung in die ersten Welten von "Solstice" sowie "A Boy and His Blob" und wie immer unsere Tips & Tricks Seite, einmal von unseren Profis und eine Seite von Euch Lesern, Wir haben auch wie versprochen eine deutsche High Score Liste zusammengestellt. Vielleicht kannst Du diese Punktzahlen schlagen, versuch's mal!

Der Game Boy kommt natürlich nicht zu kurz, viele Spieleneuheiten, darunter das Spiel der Könige - Schach, und sogar Pool Billard gibt es bald im Taschenformat für tragbare Action.

Wie Du siehst, startet Nintendo ein Jahr der Superlative! Dann will ich mich mal für dieses Heft verabschieden und wünsche Dir viel Spaß beim Lesen.

Dein





INHALT

Präsident	Super Mario
Herausgeber	Mark Smith
Fotos	Dennis Hemmings
Gestaltung	Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd.
Satz/Druck	Catalyst Publishing UK
Club-Büro	Nintendo Fan-Club Postfach 1501 D-8754 Großostheim
Spieleberatung	0130/5632

NES SUPER SET

Mit dem neuen Super Set eröffnet sich Dir eine neue Dimension in der phantastischen Videospiel-Welt von Nintendo.

Denn mit diesem Super Set kannst Du mit bis zu 3 Freunden gleichzeitig die aufregenden 4-Spieler-Spiele von Nintendo erleben. Alles, was Du zum Eintritt in diese spannende Welt brauchst, ist im Super Set enthalten.

Neben der NES Konsole sind das 4 Action Controller und der 4-Spieler-Adapter "Four Score™". Mit dabei sind auch drei absolute Videospiel-Hits auf einer Megakassette: das russische Puzzlespiel "Tetris", "Super Mario Bros. 1" und "Nintendo World Cup", das Fußball-Spitzenspiel für bis zu 4 Spieler!

4 Action-Controller



NES Konsole

4-Spieler-Adapter "NES Four Score™"

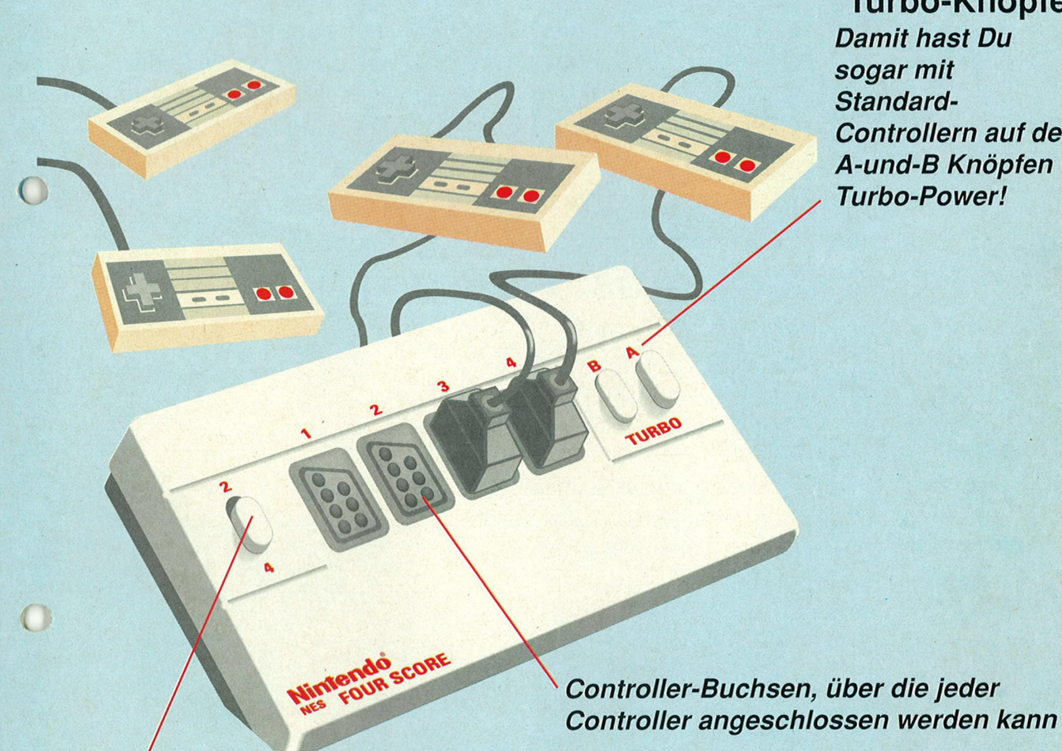
Die Megakassette mit:



NES FOUR SCORE

Das Herzstück des Nintendo Super Sets!

Über den NES Four Score, der an die NES Konsole angeschlossen wird, können bis zu 4 Spieler gleichzeitig die Action der 4-Spieler-Spiele erleben.



A/B Turbo-Knöpfe

Damit hast Du sogar mit Standard-Controllern auf den A-und-B Knöpfen Turbo-Power!

Controller-Buchsen, über die jeder Controller angeschlossen werden kann

Umschaltbar für 1-4 Spieler



Achte auf das 4-Spieler Logo auf den Packungen, wenn Du nach 4-Spieler-Spielen suchst!

Mit dieser Kassette hälst Du gleich 3 Spitzenspiele auf einmal in der Hand! Sicherlich haben die meisten schon von diesen Spielen gehört, aber für die anderen haben wir hier noch einmal eine kurze Spielebeschreibung.

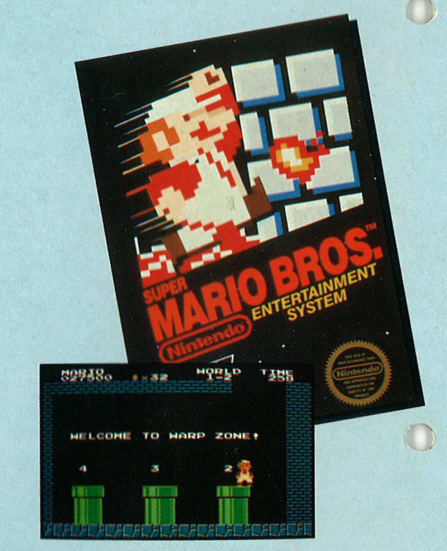
→ Tetris

Ein fantastisches Strategie-Spiel, bei dem Du versuchen mußt, Tetraeder die in 7 unterschiedlichen Formen vom Himmel fallen, zu einem möglichst geschlossenen Feld zu ordnen. Zwei Spielvarianten und viele Gesschwindigkeitsstufen fordern Dein ganzes taktisches Geschick und volle Konzentration. Aber sei gewarnt – in Kürze bist auch Du tetrisiert.

→ Super Mario Bros. 1

Zusammen mit Mario und Luigi mußt Du die Prinzessin Toadstool retten und das friedliche Königreich Schwammerl von Bowser, dem teuflischen König der Koopas, befreien.

Der Weg zum Schloß der Prinzessin ist ist unwegsam und gefährlich. Ein falscher Schritt und es könnte der letzte des tapferen Klempners sein. Mach Dich auf ein tolles Abenteuer gefaßt!



→ Nintendo World Cup

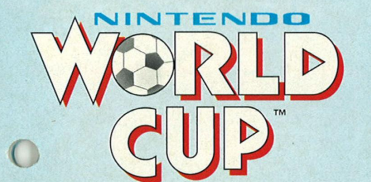
Hol'Dir die aufregende Atmosphäre einer spannenden Fußball-Weltmeisterschaft ins Wohnzimmer. Wähle unter 13 Teams Deine Manschaft aus. Mit der richtigen Taktik und der nötigen Portion Kampfgeist kannst Du bis in's WM-Finale vordringen.

Mehr zu **"Nintendo World Cup"** findest Du auch auf den Seiten 18/19 in dieser Ausgabe.

Hier findest Du eine Aufstellung von 4-Spieler-Spielen, die es bereits gibt, oder die bald erhältlich sein werden!

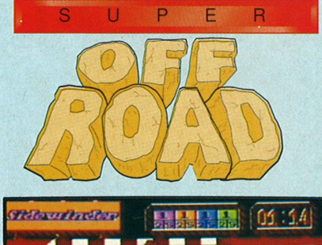
Der besondere Reiz der 4-Spieler-Spiele liegt darin, daß man bei einigen, wie zum Beispiel **"Nintendo World Cup"** oder **"Super Spike V'Ball"**, Teams aufstellen kann, die dann live gegeneinander spielen. Teamwork ist gefragt! Bei anderen, wie **"Swords and Serpents"**, können sich alle Spieler zusammentun, um Abenteuer gemeinsam zu bestehen.

Natürlich lassen sich alle 4-Spieler-Spiele auch mit einer beliebigen Zahl zwischen 1-4 Spieler spielen.



Mit **"Nintendo World Cup"** holst Du Dir die spannende Atmosphäre einer Fußballweltmeisterschaft ins Wohnzimmer.





Bei diesem spanneden **"Off Road"** Rennen fahren bis zu 4 Spieler gegeneinander um die begehrte Trophäe. Nur einer kann gewinnen!



Bald Erhältlich

Swords and Serpents

Niemand weiß, woher die Schlange kam, die im ganzen Land ein verheerendes Chaos stiftete. Schon viele sind in das Labyrinth eingedrungen, in dem sich die Schlange versteckt – aber keiner kehrte je zurück! Nun liegt es an Dir und Deinen Freunden, sie zu finden und das Land zu befreien! Auch bei **"Swords & Serpents"** ist Teamarbeit der Schlüssel zum Erfolg.

Superspike V'Ball

Taktik und Geschick sind ein Muß bei diesem Spitzenspiel. Auf den heißesten Plätzen der Welt kannst Du Dich mit den starken amerikanischen Teams messen, oder die besten Teams der Welt im World Cup herausfordern.



Berge Schätze und bestehe mystische Abenteuer in einer aufregenden Fantasy-Welt mit dunklen Kerkern und grausamen Drachen. Bei diesem Adventure kommst Du mit Teamarbeit am weitesten.

Über die Spiele, die bald erhältlich sind, werden wir noch ausführlich in einer späteren Ausgabe von Club Nintendo berichten.



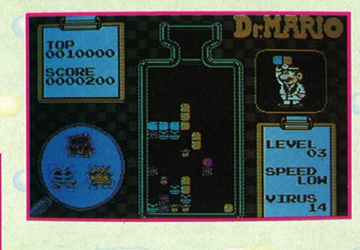
DR. MARIO'S VIRUS-KLINIK

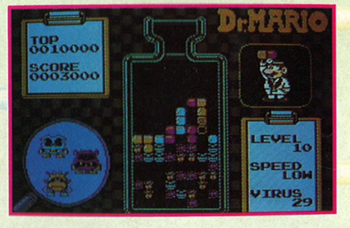
Hallo! Da sind wir wieder, und dieses Mal wollen wir Dir ein bißchen im Zweispieler - Modus helfen! Ob Du "Dr. Mario" auf dem NES oder dem Game Boy™ spielst, diese Tips helfen Dir garantiert!



TECHNIK EINS - DEN VIRUS BESEITIGEN

Wenn Du schnell mit den Vitaminkapseln bist, ist es das Beste, wenn Du versuchst, alle Viren vom Bildschirm zu beseitigen und die Sorge über Doppelt- und Dreifachtreffer Deinem Gegner zu überlassen. Wenn Du zum Gewinnen Deine Flasche leeren willst, vergiß auf keinen Fall folgendes:





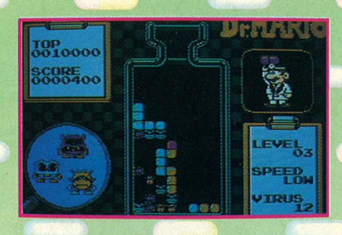
Mit einer geschickten Wendung kannst Du eine Kapsel in die kniffligsten Ecken manövrieren..

Du mußt nicht unbedingt von oben aus zu bauen anfangen - Du kannst die Kapseln genausogut unten oder an den Seiten anlegen.

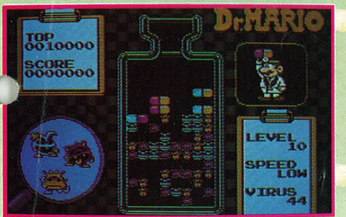
Vergiß auf keinen Fall die B-Taste! Hast Du Deine Pille zu weit gedreht, drück' einfach diese Taste, statt, wie es die meisten Spieler machen, die Pilleganz herumzudrehen.

DOPPELT- UND DREIFACHLINIEN

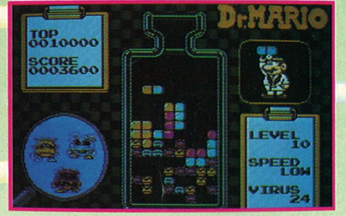
Wenn Dir das Beseitigen des Virus nicht so ganz gelingt, ist es besser, doppelte und dreifache Linein zu bauen.. Dann fallen nämlich zusätzliche Farbteile auf den Bildschirm Deines Gegners (das bringt das Konzept Deines Gegners echt total durcheinander egal was er auch macht). Hier sind einige Beispiele zu den "leichteren" Vielfachlinien, denk aber daran, daß diese Technik durch die Art, wie die Kapseln fallen, zunichte gemacht werden kann.



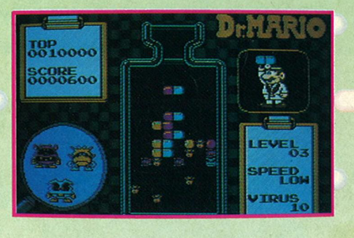
Ein Doppelter wird serviert.



Oder wie wär's damit?



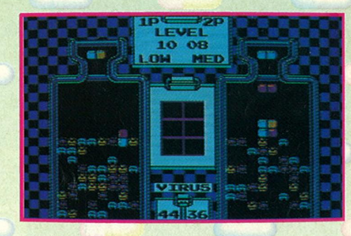
Ein ganz kniffliger Dreifacher.

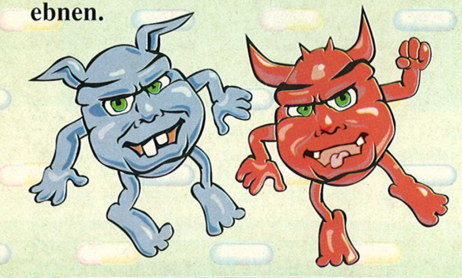


Das kannst Du ganz unterschiedlich lösen!

ZWEIMANN-TAKTIK

Wenn Du auf einer hohen Virusebene spielst, halt nach waagerechten Linien Ausschau, die Du leicht bekommen kannst. Wenn Du nur eine waagerechte Linie bildest, kann Dir dies schon den Weg zu einigen Doppelten oder Viruskillern ebnen.





WIE MAN DAS ZWEIMANN-SPIEL FAIR SPIELEN KANN

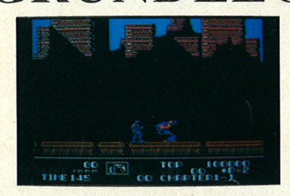


Wenn Du mit einem Freund spielst, für den "Dr. Mario" noch neu ist, wähle für Dich einen höheren Schwierigkeitslevel, so daß Eure Chancen ungefähr gleich sind. Auf diese Art und Weise ist das Spiel für Dich und Deinen Gegner eine neue, spannende Herausforderung!



Eine weiterentwickelte Rasse von machtverrückten Aliens hat eine von Menschen betriebene Androiden-Fabrik entdeckt und erobert Angesichts dieser Bedrohung beschließt die Vereinigte Erde, drastische Maßnahmen zu ergreifen und ihren Feinden mit einer noch größeren Schlagkraft entgegenzutreten - mit dem "Low Gravity Man"! Dieser Superheld ist Mitglied einer Elitetruppe von bestausgebildeten Menschen und verfügt über ganz besondere Kräfte, wie z.B. die Fähigkeit, in mehreren Gravitationsfeldern zu agieren. Und er muß alles versuchen, um die Aliens aus unserer Galaxie zu vertreiben.

GRUNDLEGENDE TECHNIKEN



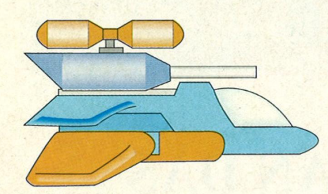
Um die Aliens einzufrieren, feure die elektromagnetische Zerstörerpistole (EMDP) ab.



Zerstöre die Feinde mit dem Rüstungsspeer.



Stoße mit dem Speer von oben auf die Alien-Fahrzeuge ein und setze sie so fest.

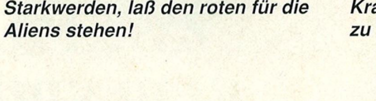




Nimm den blauen Trank zum Starkwerden, laß den roten für die Aliens stehen!



Sammle Schilder und Kraftverstärker, um Deine Chancen zu vergrößern!



LOW GRAVITY-WAFFEN

Diese Waffen haben eine größere Wirkung als Dein normales EMDP, Dir steht allerdings nur eine begrenzte Anzahl davon zur Verfügung. Heb' sie Dir also für wirklich schwere Fälle auf!

BUMERANG - Besonders wirksam bei größeren Feindgruppen. Hol Ihn Dir von Overhand- oder Throwbark-Aliens.

FEUERKUGEL - Die Feuerkugel wirkt Wunder gegen starke Aliens. Du bekommst sie von Burnmax und dem Skorcher.

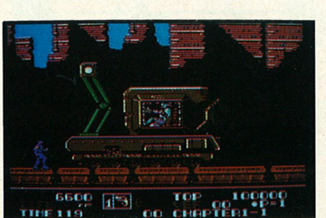
WELLE - Die Welle gibt es nur in den höheren Stufen. Sie ist eine der stärksten LGM-Waffen!

BOMBE - Bomben bekommst Du nur von den fliegenden Aliens. Sie sind aber sehr nützlich, weil sie einen großen Angriffsbereich haben.

DER KAMPF MIT DEN ALIENS

STUFE 1-1

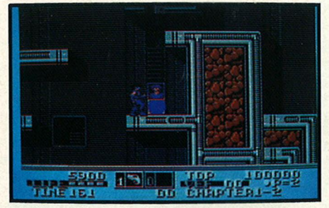
Die erste Stufe ist eine horizontale Rollebene. Wenn Du sie vorsichtig angehst und so viele Kraftverstärker und zusätzliche Waffen wie möglich sammelst, hast Du keine Probleme, zum Robokran zu kommen.



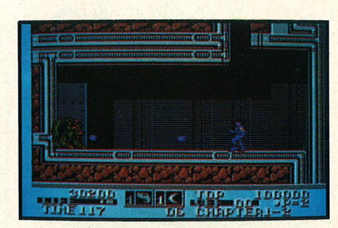
Stoße mit dem Speer auf die Waffenbasis und dann auf den Fahrer und besiege so den Robokran.

STUFE 1-2

Jetzt wird die Sache schon etwas schwieriger - es tauchen neue Probleme auf. Wenn möglich, spring' auf das Hovermobil und zerstöre mit ihm die Bumerangträger. Dann mußt Du das Mobil verlassen, um die Geiseln zu retten.

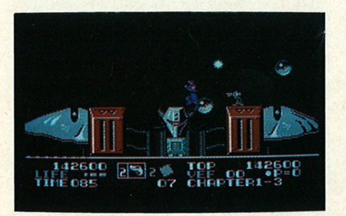


Rette die Geiseln, indem Du auf ihr Gefängnis schießt!



Klumpi gibt gleich auf, wenn er mit Bumerangs beworfen wird.

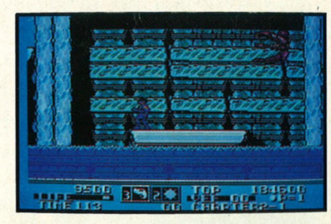
STUFE 1-3 - DER METALLKOPF



Diese Erfindung der Menschen ist groß, aber ein bißchen dumm. Um ganz nach oben zu kommen, schieße auf die zwei Plattformen, wenn sie in der Mitte des Bildschirms sind und spring' auf die oberste Plattform. Stoß' den Speer von unten in seinen Kopf, nimm die erste Waffe heraus und geh' dann auf den Metallkopf ganz nach oben. Vereise und zerstöre die zwei Geschütztürme und kehre zum Kopf zurück. Schleudere dabei die ganze Zeit den Speer auf ihn, bis er explodiert.

STUFE 2-1

Langsam wird's kalt hier, geh' also auf keinen Fall ins Wasser. Fallende Eiszapfen machen Dir das Leben ganz schön schwer, wenn Du aber immer weitergehst, solltest Du keine großen Probleme haben. Auch die Bombenträger sind nicht ganz einfach, wenn Du aber auf das Hoverfahrzeug springst, kannst Du sie leicht zerstören.



Der Luftschwimmer läßt sich leicht mit Bomben zerstören.

STUFE 2-2

Ab nach unten! Geh' in dieser Stufe immer weiter und wenn Du Dich beeilst, verlierst Du auch nicht viel Energie. Um Spiran zu erledigen, mußt Du von vorne mit dem Speer auf Ihn einstoßen.



STUFE 2-3 - DER TUNNEL

Zuerst schaut das Ganze ziemlich schwierig aus, es läßt sich aber dennoch ohne viel Energieverlust bewerkstelligen. Friere alles ein, was gefährlich aussieht und zerstöre es mit dem Speer, um nicht zu viele Waffen zu verlieren. Wenn Du den Tunnel durchquert hast, stehst Du Deinem ersten Alien gegenüber...



Verwende das Spinnenfahrzeug, das an Wänden entlanghüpfen kann.



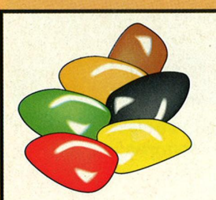
RETTET BLOBOLONIA!

Blob kam von einem weit entfernten Planeten auf die Erde, um einen Helden zu finden, der mit ihm seine Welt retten kann. Du wurdest dazu ausgesucht! Ob Du jetzt also willst oder nicht, Du mußt Blob dabei helfen, Blobolonina zu retten!



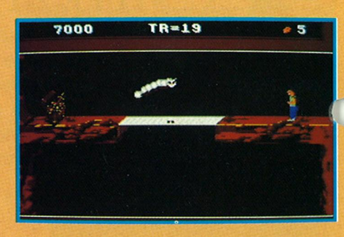
DIE KRAFT DER WEINGUMMIS!

Weingummis machen Blob verwandlungsfähig - Du mußt ihm nur die richtige Sorte zuwerfen und schon verwandelt er sich in etwas Nützliches. Und hier siehst Du, welcher Geschmack was bewirkt:




LAKRITZ (LICORICE) -	**LEITER**
ERDBEERE (STRAWBERRY) -	**BRÜCKE**
KOKOSNUSS (COCONUT) -	**BALL**
COLA (COLA) -	**BLASE**
ZIMT (CINNAMON) -	**BUNSENBRENNER**
APFEL (APPLE) -	**WAGENHEBER**
VANILLE (VANILLA) -	**REGENSCHIRM**
MANDARINE (TANGERINE) -	**TRAMPOLIN**
KRÄUTERLIMO (ROOT BEER) -	**RAKETE**
HONIG (HONEY) -	**KOLIBRI**
KETCHUP (KETCHUP) -	**?**
PUNSCH (PUNCH) -	**LOCH**

Spring auf das Trampolin und komm' höher!



Überbrücke diese Löcher mit Erdbeer-Weingummis!



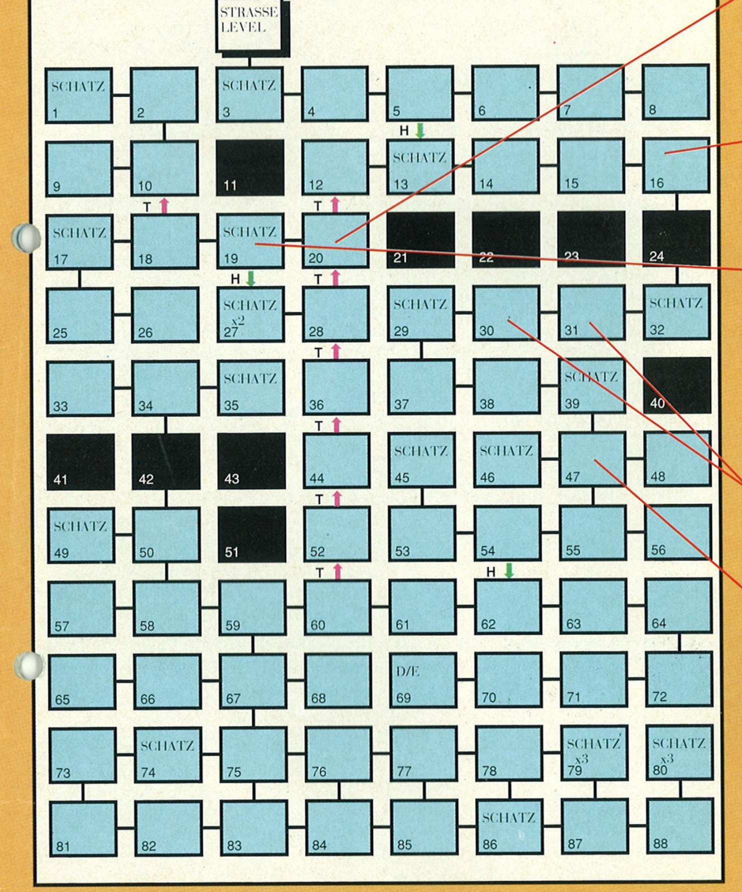
Reise über das Meer in einer ... Blase?!

DER U-BAHNSCHACHT

Der erste Teil des Abenteuers findet in dem U-Bahnschacht und darunter statt. Blob hilft Dir dabei, die Fallen zu umgehen und an gefährlichen Feinden vorbeizukommen, so daß Du den Schatz mitnehmen kannst und in die nächste Stufe des Spieles kommst. Viel Glück!

SCHLÜSSEL

SCHWARZ	LEERE STELLE
T	Mit dem Trampolin nach oben
H	Durch das Loch nach unten
SCHATZ	Den brauchst Du jetzt!
D/E	Sackgasse



Wenn Du über das Trampolin nach oben gesprungen bist, gehe links auf den Sims in Raum 20.

Flieg' mit dem Regenschirm aus Raum 16 und von allen anderen großen Hängen unter.

Hier mußt Du Dich beeilen: mache ein Loch und geh' so der Schlange aus dem Weg (Raum 19).

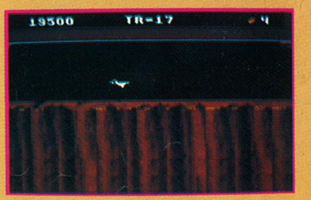
Ein Bunsenbrenner zerstört dieses eklige Gewebe sofort!

Schlüpfe in eine Blase, um die Felsen in Raum 30 und 31 zu umgehen.

Spring auf das Trampolin in Raum 47, um zum Schatz in Raum 39 zu kommen.

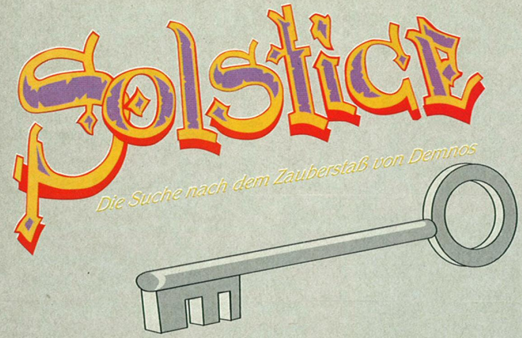


Du hast Blob unten vergessen? Werfe ihm einfach ein Honigbonbon zu und schon bekommt er Flügel und ist gleich bei Dir.



DIE RETTUNG VON BLOBOLONIA

In der Unterführung gibt es eine Menge zu entdecken - aber das ist ja noch längst nicht alles. Wenn Du den ganzen Schatz gefunden hast, mußt Du eine interstellare Reise auf Blobs Planeten unternehmen, um es mit dem Herrscher aufzunehmen, der das Schicksal der Welt in seiner Gewalt hat. Kannst Du ihn besiegen? Nur zusammen mit Blob und seinen Weingummis kannst Du das herausfinden!



AUF IN DIE FINSTERE FELSENBURG!

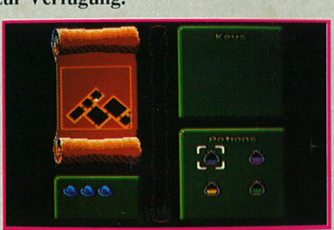
Eine Feenprinzessin wurde vom bösen Zauberer Morbius gekidnappt, und ihre einzige Hoffnung auf Rettung ist jetzt Shadax, der gute Zauberer. Shadax hat natürlich einiges auf dem Kasten und findet so heraus, daß er den mystischen Hirtenstab braucht, um seinen Zauberer-Rivalen zu besiegen und, daß die Teile für diesen Stab in der Felsenburg liegen. Begleite Shadax auf seinem Weg durch das 3-D-Labyrinth in einem starken, neuen Abenteuer.

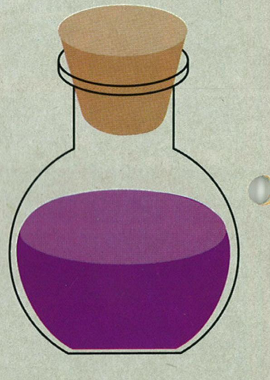
MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Shadax ist zwar ganz schön alt, das heißt aber nicht, daß er völlig hilflos ist - Köpfchen ist sowieso mehr wert als Muskeln. Und außerdem hat er auch noch eine ganze Reihe von magischen Fläschchen zur Verfügung.

BLAU - Unbesiegbarkeit
LILA - Zerstört alles, was sich bewegt
GELB - Friert alles auf dem Bildschirm ein
GRÜN - Macht Unsichtbares sichtbar

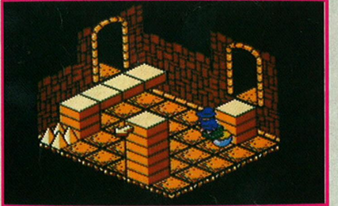
Andere magische Sachen sind in der Festung versteckt - setz' sie gut ein!





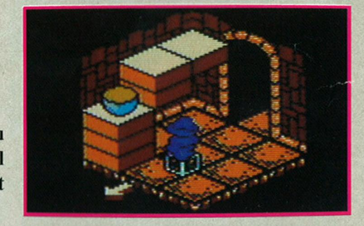
DER WEG DURCH DIE FELSENBURG

Diese dreidimensionale Festung birgt viele Tricks und Fallen, mit denen sogar die abgebrühtesten Abenteurer ihre Schwierigkeiten haben werden. So zum Beispiel mußt Du möglichst schnell Shadaxs Bewegungen und Fähigkeiten meistern.



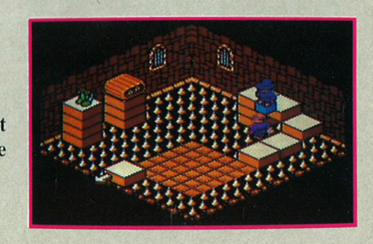
SPRUNGTRICK NR. 1

Du kommst weiter nach oben, wenn Du die Blöcke richtig verschiebst. Du kannst auch einen Block auf den anderen stellen und so die höchste Plattform erreichen.



SPRUNGTRICK NR. 2

Um über mit Nägeln gespickte Fallen oder große Gruben zu kommen, kannst Du einen Block aufheben, springen, den Block unter Dir fallen lassen und schnell wieder springen. Das muß allerdings gekonnt sein, deshalb probier es lieber erst im Sicheren aus.



SPRUNGTRICK NR. 3

Bei diesem Trick setzt Du Deinem Gegner einen Block auf den Kopf. Springe jetzt auf den Block und laß' Dich durch den Räum tragen. So kannst Du magische Gegenstände von scheinbar unerreichbaren Plätzen holen.

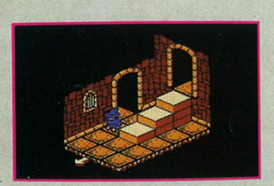
DIE MAGISCHE KARTE



Die Karte auf dem Hilfs-Bildschirm verrät Dir, wo Du überall warst und zeigt Dir auch die Türen in den Räumen an. Verwende diese Karte, wenn Du Deinen bisherigen Weg zurückverfolgen willst, um herauszubekommen, welche Räume Du vielleicht ausgelassen hast.

WIE MAN IN DER FELSENBURG ANFÄNGT

Unten findest Du eine Karte, die Dich zu den wichtigsten Punkten im Spiel führt. Fang' damit an.



Raum 1 - Der Start-Bildschirm



Raum 2 - Nimm diesen Schlüssel...

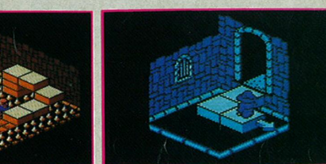
ANFANG 1
SCHLÜSSEL 2
3
KREDIT 5
FLÜGEL-STIEFEL 5
6



Raum 3 - ... um diese Blöcke zu bekommen!



Raum 4 - Hier ist ein Extraleben!

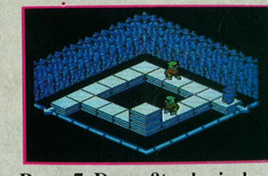


Hol' Dir mit Sprungtrick 3 die magischen Stiefel.

Warte nicht - laß' Dich fallen!

Wenn Du dann auf die niedrigere Ebene gefallen bist, kannst Du Dich auf den Weg zum ersten Teil des Stabs machen. Viel Glück!

8
7



Raum 7 - Du mußt unbesiegbar werden, um durch diesen Raum zu kommen.



Geschafft!

Faxanadu



DIE REISE FÄNGT AN!

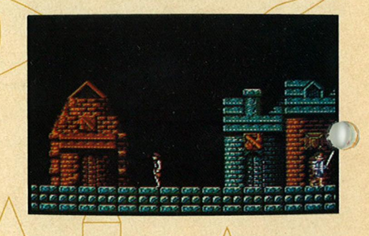
Bis jetzt hast Du die drei Quellen wieder in Ordnung gebracht und den Rubinring gefunden, aber es steht Dir immer noch ein langer Weg bevor. Reise mit uns durch die geheimnisvolle Nebelwelt des packenden Spiels "Faxanadu".



AUF DEM WEG IN DIE NEBELWELT

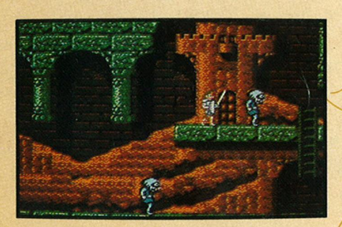
Um in die Nebelwelt zu kommen, mußt Du den Rubinring besitzen, mit dem Du gegen den obersten Stein des wiederbelebten Brunnens drückst. Denk' daran, daß Du auch einen Queen-Schlüssel brauchst, um durch die Tür in die neue Welt zu kommen.

DIE STADT MASCON

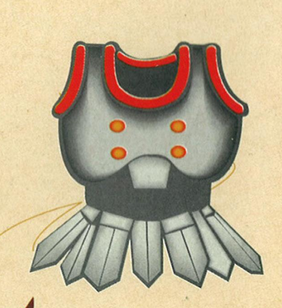


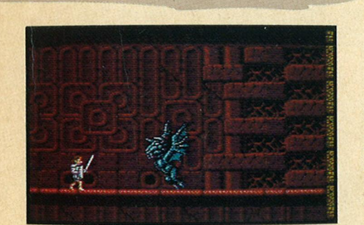
Um in die Stadt Mascon zu kommen, reise einfach zwei Bildschirme nach links, einen nach oben und drei nach links. Bist Du dann dort, kaufe zwei Spitzhacken, eine ganze Menge roter Fläschchen und dann atme tief durch - Dir steht eine lange Reise bevor.

Jetzt mußt Du zurück nach Apolune reisen und das magische Schild und den Zauber "Death" kaufen. Viel Glück und gute Reise.



Wenn Du wieder in Mascon bist, gehe sofort aus der Stadt und dann einen Bildschirm nach unten, fünf nach rechts, einen nach oben, einen nach rechts und einen nach oben. Dann gehst Du durch die mittlere Tür, wo Du den Helfer (Guru) triffst. Jetzt geh' weiter auf die oberste Plattform des Bildschirms. Geh' einen nach links, einen nach oben und öffne Dir mit dem Queen-Schlüssel die Tür, die Du hier siehst.

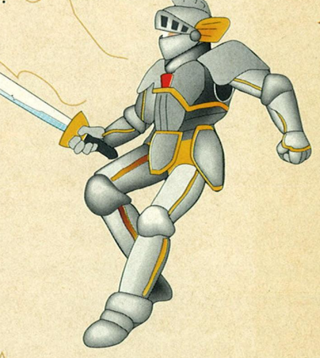




DER TURM

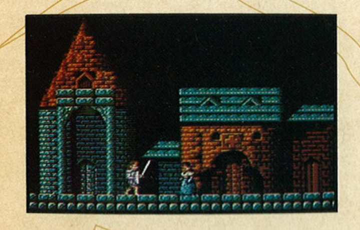
Dieser Turm ist eher ein Irrgarten, also richte Dich genau nach den Anweisungen! Steig' die Leiter links hinauf, dann geh' einen Bildschirm nach rechts, einen nach oben und dann besiege den blauen Drachen. Geh' nach rechts, bekämpfe den zweiten Feind und der Anhänger gehört Dir! Jetzt mußt Du hier bloß noch rauskommen...

DIE LEITER



Mach' einen kurzen Abstecher nach Mascon, um wieder Energie aufzutanken und kauf Dir auch ein paar geflügelte Stiefel. Dann zieh'los in die Stadt Victim: geh' erst nach rechts, dann runter, 5 nach rechts, einen nach oben, einen nach rechts, einen nach oben, einen nach links, dann an den oberen Rand des Bildschirms, zwei nach links und dann flieg' mit Hilfe der geflügelten Stiefel an die Leiter auf der linken Seite des Bildschirms. Klettere die Leiter hinauf, dann geh' dreimal nach rechts, einmal nach oben und wieder nach rechts und schon bist Du in der nächsten Stadt.

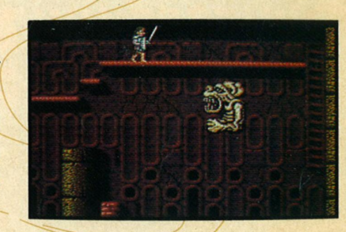
DIE STADT VICTIM



Kauf' Dir in der Stadt Victim den King-Schlüssel und so viele rote Fläschchen wie möglich. Besuche den Helfer (Guru) und verlasse die Stadt dann nach rechts.

Geh' einen Bildschirm nach unten, zwei nach rechts, einen nach oben und nochmal vier nach rechts, wo Du den Zauberer triffst, der Dir den Zauber "Fire" beibringt. Dann gehe zwei nach links, zum oberen Rand des Bildschirms, dann eins nach rechts, eins nach oben, vier nach links, klettere auf die oberste Plattform, nochmal vier nach links, dann nach oben und zweimal nach links. Betrete den Turm.

IM SCHWARZEN TURM



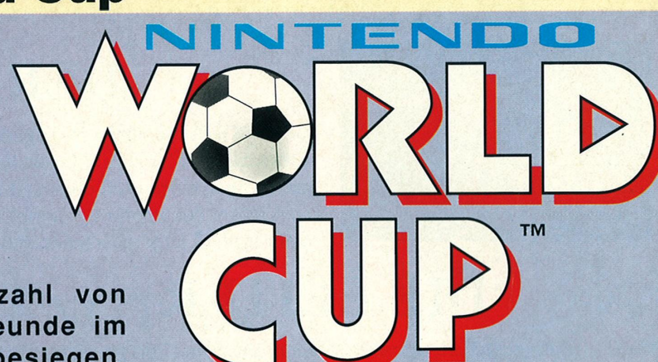
Das hier hat überhaupt nichts mit einem Labyrinth zu tun, dafür triffst Du auf einige ganz gemeine Feinde. Halte Dich rechts, bis Du den schwarzen Drachen erreichst, dann klettere an den oberen Rand des Bildschirms und gehe weiter nach rechts. Dort findest Du einen ganz schön schwer aussehenden Feind. Na ja, dränge ihn einfach in die Ecke und geh' mit Deinem Schwert auf ihn los. Der schwarze Onyx ist Dein!!



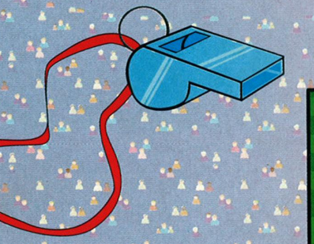
DER WELTENBAUM

Während Deiner Reise (es ist nicht allzu lange her...) hast Du Dich mit einem Kerl über das Zurückbringen des schwarzen Onyx unterhalten. Geh' wieder zu ihm, er gibt Dir dann den Ace-Schlüssel, der Dir den letzten Teil Deines Abenteuers eröffnet...

FUSSBALL TIPS UND TRICKS



Es gibt eine ganze Anzahl von Möglichkeiten, Deine Freunde im Zwei-Spieler-Modus zu besiegen. Kennenlernen der besten Teams, ihrer Stärken und Schwächen und der Schritte, die dazugehören, um einen Wahnsinnsschuß loszulassen, - das macht den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage aus.



SCHÜSSE

Da Dir nur eine begrenzte Anzahl von Superschüssen wie z.B. Fallrückzieher oder Flugkopfbälle zur Verfügung stehen, ist es ratsam, sich einzuprägen, wie die Schüsse Deines Lieblingsteams auszuführen sind, um einen gewaltigen Schuß zu landen. TOOOOOR!



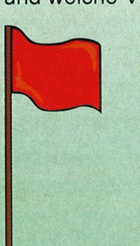
Der deutsche Spieler macht fünf Schritte...

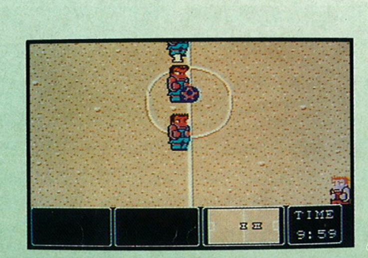


... und läßt einen Wahnsinnsschuß los!

SPIELFLÄCHE AUSWÄHLEN

Es gibt sechs verschiedene Spielflächen, auf denen Du spielen kannst. Spiel' also nicht nur auf dem Rasen, sondern probier' auch mal was anderes aus. So gewöhnst Du Dich daran, wie der Ball aufspringt und welche Vor- und Nachteile jedes Spielfeld hat.





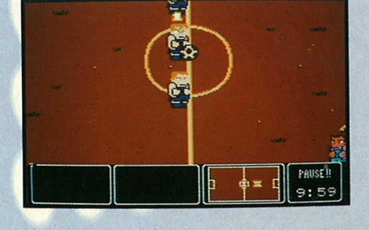


EINIGE TEAMS

Wenn Ihr zu viert spielt, ist Deutschland wahrscheinlich ganz oben. Probiere aus und finde heraus, welches Team Dir am besten gefällt! Übrigens: Mit Treffer ist die Anzahl der Fouls gemeint, die ein Spieler verkraftet, bevor er liegen bleibt.

ENGLAND

GESCHWINDIGKEIT ... Durchschnittlich
TREFFER .... Unter Durchschnitt
SCHRITTZAHL FÜR POWERSCHÜß 5
TORWART .... George. Nicht besonders.
BEWERTUNG .... Nur für Experten, vor allem weil der Torwart fast alle Superschüsse rein läßt!





ITALIEN

GESCHWINDIGKEIT ... Sehr schnell
TREFFER .... Durchschnittlich
SCHRITTZAHL FÜR POWERSCHÜß .... 9 bis 13
TORWART .... Enzo. Durchschnitt
BEWERTUNG .... Mit eines der besten Teams

USA

GESCHWINDIGKEIT ... Geht von sehr langsam (Brian) bis schnell (Terry)
TREFFER .... Durchschnitt
SCHRITTZAHL FÜR POWERSCHÜß .... Zwischen 3 (Brian) bis 7 (Terry)
TORWART .... Don. Durchschnittlich bis gut.
BEWERTUNG .... Vielseitig, mit verschiedenen Superschüssen. (Dayo trifft mit seinen Fallrückziehern aus fast jeder Situation)



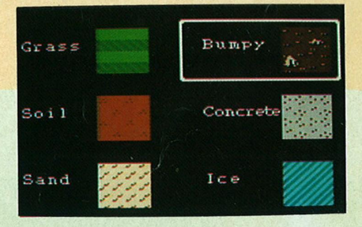


FRANKREICH

GESCHWINDIGKEIT ... Langsam
TREFFER .... Wenig
SCHRITTZAHL FÜR POWERSCHÜß 3
TORWART .... Jan. Schwach
BEWERTUNG .... Ganz bestimmt kein Anwärter auf den Weltmeistertitel.

DEUTSCHLAND

GESCHWINDIGKEIT ... Sehr schnell
TREFFER ....
SCHRITTZAHL FÜR POWERSCHÜß 5
TORWART .... Jürgen. Weltklasse
BEWERTUNG .... Weltmeister, aber nicht unschlagbar!



VIER SPIELER-ACTION

Denk' daran - das Team allein macht Dich nicht zum Gewinner. Es gehört viel Übung dazu!

Wenn Du mit einem Freund gegen zwei andere spielst, sprecht Eure Spieltaktik ab. Wenn zum Beispiel der eine gerne lange Pässe schlägt, muß der andere das wissen, um sie anzunehmen. Besprecht Eure Taktik, bevor Ihr gegen Eure Gegner antretet! Nur ein gut organisiertes Team kann in diesem Spiel gewinnen!

GARGOYLE'S QUEST



IM KÖNIGREICH

Sobald Du das riesige Tor in das Königreich durchschritten hast, fängt der Spaß auch schon an! Ab jetzt stößt Du auf die stärksten Feinde und aufregendsten Abenteuer.

DER BESUCH IM DORF

Es sollte Dir keine großen Schwierigkeiten bereiten, das Dorf zu finden, obwohl Dir unterwegs natürlich einige Feinde begegnen können. Die meisten hast Du schon zuvor getroffen, und wenn Du sie erfolgreich bekämpfst, bekommst Du wertvolle Fläschchen.

Wenn Du dann im Dorf angekommen bist, geh' in den Laden und tausche Deine Fläschchen gegen Zyklonentalismänner ein. Sie bedeuten zusätzliche Leben, vergeß' also ja nicht einzukaufen!

Und dann besuchst Du Baron Jark, der seine ganzen Sorgen auf Dich abládt. Worauf es letztlich hinausläuft, ist daß sein Zauberstab gestohlen wurde, und daß er sich ganz schön freuen würde wenn Du ihn zurückbringst. Um Dir bei der Suche zu helfen, gibt er Dir auch noch den magischen Fingernagel, mit dessen Hilfe Du höher springen kannst. An dieser Stelle ist es ratsam, sich ein Paßwort geben zu lassen. Jetzt kannst Du das Dorf verlassen..

DIE BRÜCKE

An der Brücke mußt Du ganz schön vorsichtig sein. Versuche so oft wie möglich auf den einstürzenden Brücke zwischenzulanden, weil Deine Flugkraft nicht für die ganze Distanz ausreicht. Du kommst nicht ohne den Fingernagel durch diesen Bereich.

DER TURM

Nachdem Du die Brücke überquert hast, geh' nach Südosten und dann nach Norden. Jetzt bist Du beim Turm...

Im Turm mußt Du nach rechts gehen, die Wand hinauf und nach links. Dann wieder nach oben, wo Du auf die ersten beweglichen Säulen stößt. Es ist am besten, wenn Du hier auf die untere Säule und dann auf die rechte Seite der oberen Säule springst, von wo aus Du dann den Schacht nach oben erreichst. Von dort aus dann nach links nach oben, nach rechts, nach oben, nach links nach oben (es ist ein hoher Turm!!), nach rechts und schließlich durch einen engen Schacht nach oben. Und jetzt stehst Du Vierauge gegenüber, der den Zauberstab besitzt!

Nun mußt Du dieses Monstrum bekämpfen. Geh' also am Bildschirm ganz nach oben und stelle Dich auf die Säule. Diese Säule bewegt sich nach links und nach rechts und gelegentlich siehst Du zwei Augen. Sobald Du eines siehst, schieß' so oft wie möglich darauf und geh' den feindlichen Schüssen aus dem Weg. Versuche jedoch immer, auf der gleichen Stelle zu bleiben. Nimm Dir Zeit und schon hast Du das Monstrum fast besiegt.

Dann geh' nach links unten und bring das Auge auf den Bildschirm. Schieß' schnell darauf und dann zieh' Dich nach rechts zurück, bis das Auge vom Bildschirm verschwunden ist. Kehre sofort zurück, schieß' wieder darauf und zieh' Dich zurück. Wiederhole dies, bis Du es fünfmal getroffen hast. Jetzt ist nur noch ein Auge übrig.

Um das letzte Auge zu zerstören, mußt Du ihm entgegenfliegen, einmal darauf schießen und dann genau in die Mitte zurückkehren. Das ist nicht einfach, sei also geduldig! Schießt das Auge zurück, flieg' nach links und oben, um den Schüssen zu entkommen.

Wenn auch dieses Auge zerstört ist, wirst Du mit dem sagenhaften Zauberstab belohnt!

DIE KRAFT DES ZAUBERSTABES

Wenn Du den Zauberstab hast, bekommst Du eine weitere magische Waffe. Nun kannst Du den Stab Jark zurückbringen, der Dir auch noch ein bißchen weiterhelfen kann (Für die nötige Antwort nach dem Gespräch mit dem Baron den USE-Befehl anwählen).

Deine nächste Aufgabe ist es, das Königshaus zu retten, aber zuerst mußt Du mit unzähligen Zerstörern kämpfen, die Deinen ungeheuerlichen Erfolg gespürt haben! Sei vorsichtig!

THE Chessmaster®

FORDERE DIE GROSSMEISTER HERAUS!



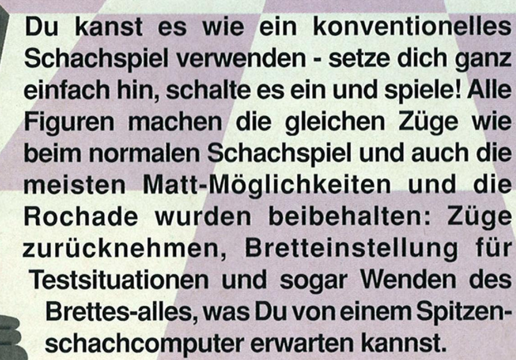
Das weltweit bekannteste Strategiespiel gibt es nun auch für Game Boy und NES. Beide Ausführungen bieten eine Reihe von Optionen, die das Spiel genauso anspruchsvoll machen, wie viele der teuren Schachcomputer. Eine Anschaffung, die sich lohnt.



DU HAST DIE WAHL!

14 verschiedene Schwierigkeitsstufen in dieser packenden Simulation bieten sowohl für Anfänger als auch für Experten eine Herausforderung. Das Brett erscheint entweder bildschirmdeckend oder in einem "Strategieraum", der die Koordinaten eines jeden Zuges und nützliche Hinweise für den nächsten Zug anzeigt.





Du kanst es wie ein konventionelles Schachspiel verwenden - setze dich ganz einfach hin, schalte es ein und spiele! Alle Figuren machen die gleichen Züge wie beim normalen Schachspiel und auch die meisten Matt-Möglichkeiten und die Rochade wurden beibehalten: Züge zurücknehmen, Bretteinstellung für Testsituationen und sogar Wenden des Brettes-alles, was Du von einem Spitzenschachcomputer erwarten kannst.

LERN-MODUS

Eine weitere Eigenschaft des Chessmasters ist der Lern-Modus. In diesem Modus kanst Du sehen, welche Züge für die Figuren möglich sind. Diese Lernmethode ist äußerst wirkungsvoll und ermöglicht jedem, Schach spielend zu erlernen.

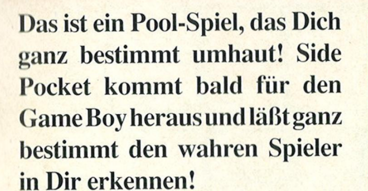


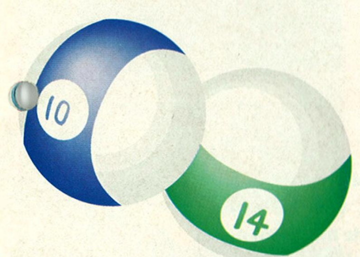


Das ist ein Pool-Spiel, das Dich ganz bestimmt umhaut! Side Pocket kommt bald für den Game Boy heraus und läßt ganz bestimmt den wahren Spieler in Dir erkennen!

Du kannst zwischen zwei Spielarten wählen oder ein Zwei-Mann-Spiel über das Game Link-Dialogkabel antreten. Im Ein-Mann-Spiel kannst Du vom örtlichen Vereinsmeister bis zum Weltmeister alle Stufen der Pool-Championships durchmachen. Oder Du spielst "9-Ball" und zeigst Deinen Freunden, daß du eine echte "Zockernase" bist!

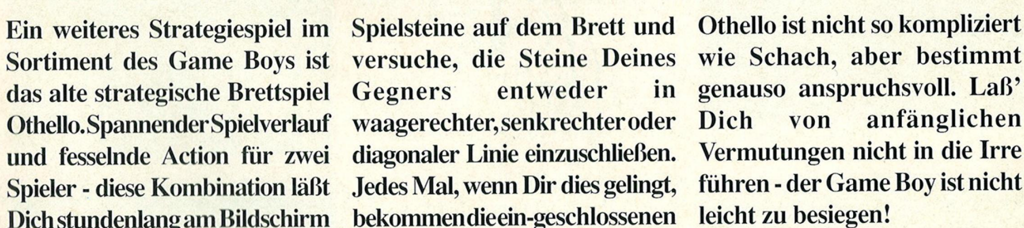
Side Pocket hat eine vielseitige Steuerung, die Dir fast jeden Stoß ermöglicht und dazu noch tolle Graphiken und Musik, die das packende Spiel vollkommen machen. Bald findest Du es in den Regalen - vergiß es nicht!











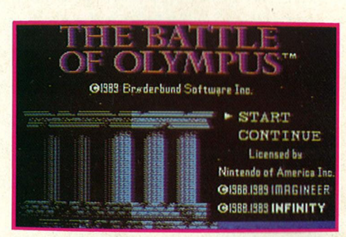
Ein weiteres Strategiespiel im Sortiment des Game Boys ist das alte strategische Brettspiel Othello. Spannender Spielverlauf und fesselnde Action für zwei Spieler - diese Kombination läßt Dich stundenlang am Bildschirm kleben!

Für diejenigen, die Othello noch nicht gespielt haben, hier die Grundidee: setze Deine Spielsteine auf dem Brett und versuche, die Steine Deines Gegners entweder in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Linie einzuschließen. Jedes Mal, wenn Dir dies gelingt, bekommen die ein-geschlossenen Steine Deine Farbe. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Spielsteine auf dem Brett hat, wenn keine leeren Kästchen mehr übrig sind.

Othello ist nicht so kompliziert wie Schach, aber bestimmt genauso anspruchsvoll. Laß' Dich von anfänglichen Vermutungen nicht in die Irre führen - der Game Boy ist nicht leicht zu besiegen!

THE BATTLE OF OLYMPUS

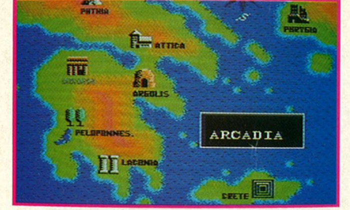
Reise ins alte Griechenland und nimm es in dem tollen Abenteuer für das NES mit den Ungeheuern des Hades auf. Schlüpf' in die Rolle von Orpheus, der durch das Land Seiner Vorfahren reist und nach einer Möglichkeit sucht, seine Geliebte aus ihrem schrecklichen Gefängnis zu befreien.







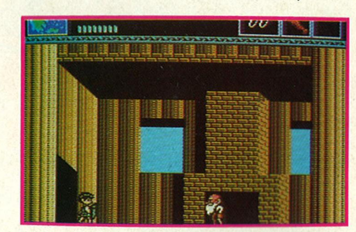
Der Spielaufbau von "The Battle of Olympus" wird Zelda und Link Fans begeistern. Um die großen Städte Griechenlands zu finden, rede mit Leuten, um Informationen und Hinweise zu bekommen und bekämpfe die mythischen Wesen, die durch das Land streifen. Sogar die Götter einschließlich Zeus stehen Dir bei und geben Dir Ratschläge und Hinweise mit auf den Weg.



Obwohl Orpheus seine Suche nur mit einer Keule und einem Schild beginnt, kann er im Verlauf des Spiels mehr Waffen dazu bekommen. Außerdem muß er bei seiner Reise durch die acht Regionen Griechenlands bei Kräften bleiben: dazu muß er nach der Götterspeise Ambrosia Ausschau halten.

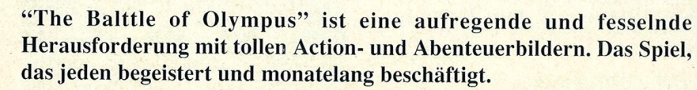






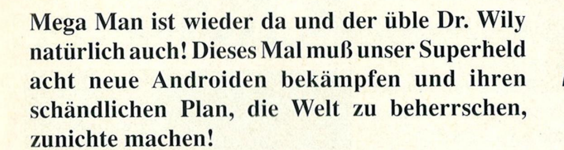


Viele Aufgaben stehen unserem mythologischen Helden bevor - und alles ruht auf seinen jungen Schultern. Ein Paßwort ermöglicht es Dir, Deine Fortschritte zu speichern und falls Du verunglückst, wieder direkt in das Spiel einzusteigen.



"The Balttle of Olympus" ist eine aufregende und fesselnde Herausforderung mit tollen Action- und Abenteuerbildern. Das Spiel, das jeden begeistert und monatelang beschäftigt.

MEGA MAN 2



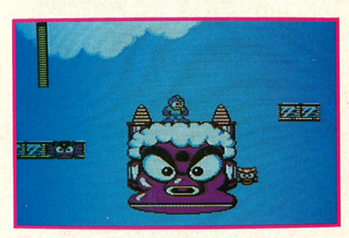
Mega Man ist wieder da und der üble Dr. Wily natürlich auch! Dieses Mal muß unser Superheld acht neue Androiden bekämpfen und ihren schändlichen Plan, die Welt zu beherrschen, zunichte machen!



Wie in seinem ersten Abenteuer nimmt Mega Man auch hier die Kräfte seiner besiegten Feinde an und hat dazu noch sein starkes Phasengewehr sowie den Supersprung. Dr. Wilys üble Erfindungen sind Woodman, der am Rande eines Waldes im Science Fiction-Stil wohnt, Quickman, der mit tödlichen Laserstrahlen arbeitet, Airman, der sich weit oben im Himmel mit Mega Man ein Stelldichein gibt und Metal Man, der unseren Helden in sein Metall mampfendes Versteck einlädt. Nimm diese vier starken Bösewichter und die anderen Robotermonster sowie ihren wahnsinnigen Anführer aufs Korn und Du begreifst so langsam, welch' schwierige Aufgabe unser Mega Man zu bewältigen hat!





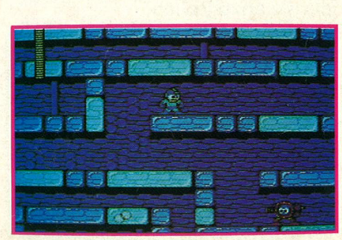




Deswegen geht aber noch längst nicht die Welt unter. Dr. Light, der gute Professor, der Mega Man erfunden hat, gibt unserem Helden drei superstarke Gegenstände mit, die allerdings nur in bestimmten Stufen des Spiels eingesetzt werden können. Diese Gegenstände sind alle unschätzbar - mit den beweglichen Plattformen kann man kreuz und quer über den Bildschirm fahren, mit den Wandkriech-Aufzügen kann Mega Man die Seitenwände hoher Gebäude erklimmen und der Luftschlitten schießt Mega Man waagerecht durch die Luft.



Diese neueste Erfindung aus der Mega Man-Saga fängt die aufregende Atmosphäre des Originals ganz ausgezeichnet ein. Ansprechende und wirkungsvolle Steuerungen, tolle Graphiken, fesselnde Musik und ein fast abhängig machender Spielverlauf machen dieses Spiel zu einem der besten NES Spielkassetten, die je hergestellt wurden. Nichts wie los - hol' es Dir!

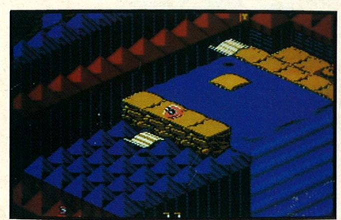


SNAKE RATTLE N ROLL

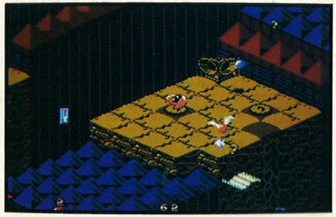
LET'S WARP AGAIN!

Nach dem Spezialtip zu "Snake Rattle N Roll" in der letzten Ausgabe zeigen wir Euch nun die Warpzone, die von Level 3 nach Level 5 führt! Such' den dargestellten Bildschirm und sammle den Aufziehschlüssel unter dem ersten Kanaldeckel. Dann spring auf die Plattform links neben dem unteren Pibbleyspender. Nimm die Uhr unter diesem Kanaldeckel mit und bereite Dich auf den schwierigsten Sprung vor - rüber zu der Plattform ganz rechts! Wenn Du das geschafft hast, ganz nach oben und warpe, indem Du den Kanaldeckel abhebst!

LEVEL FÜNF



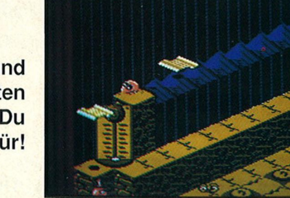
Vergewissere Dich, daß die magischen Teppiche da sind, bevor Du springst!

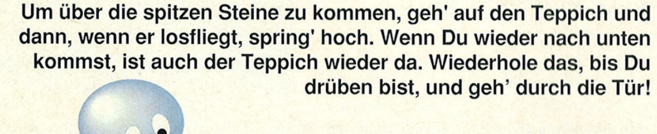




Fang' hier alle Nibbly-Pibbley, die Du brauchst.

Spring' über die Schlangenschubser!





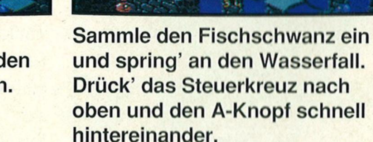
Um über die spitzen Steine zu kommen, geh' auf den Teppich und dann, wenn er losfliegt, spring' hoch. Wenn Du wieder nach unten kommst, ist auch der Teppich wieder da. Wiederhole das, bis Du drüben bist, und geh' durch die Tür!

LEVEL SECHS

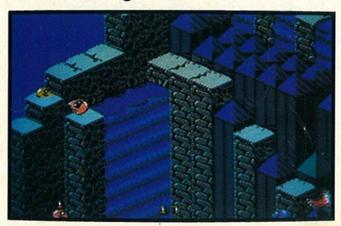


Weiche den Glocken lieber aus, als sie anzugreifen.

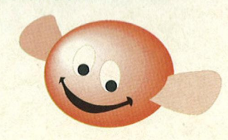
Geh' weiter diesen Stufen entlang, so kannst Du fallenden Glocken aus dem Weg gehen.



Sammle den Fischschwanz ein und spring' an den Wasserfall. Drück' das Steuerkreuz nach oben und den A-Knopf schnell hintereinander.

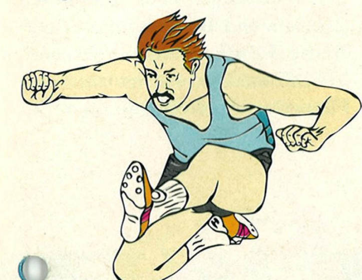


Folge dem Weg nach rechts - gehe dabei Big Foot aus dem Weg, bis Du zum Ausgang kommst!





Es sind wieder einige Tips und Tricks von Euch zusammengekommen. Eine kleine Auswahl stellen wir hier vor.



Track & Field II

Hammerwerfen

Ein Trick für garantiertes Gold!

Beweg' den Hammerwerfer ganz langsam, bis er blinkt. Stell' den Abwurfwinkel auf [illegible]0° und laß den Hammer ab.

Er fliegt nur kurz in die Höhe und fällt dann an der selben Stelle auf den Boden, aber die Richter werten Dir 92,04m an. Das hast Du wahrscheinlich einem kleinen Programmfehler von Konami zu verdanken.

Matthias Ernst und Roland Pohlmeyer / Freiburg

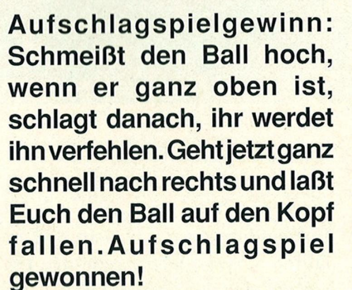




Double Dragon II

Wenn man am Anfang auf 2-Player drückt, kann man seinen Mitspieler solange schlagen, bis er keine Leben mehr hat. Jedes Leben, daß er verliert, bekommst Du dazu, bis Du 7 Leben hast.

Antonino Pagano / Leinfelden-Echterdingen



Tennis/ Game Boy

Aufschlagspielgewinn: Schmeißt den Ball hoch, wenn er ganz oben ist, schlagt danach, ihr werdet ihn verfehlen. Geht jetzt ganz schnell nach rechts und laßt Euch den Ball auf den Kopf fallen. Aufschlagspiel gewonnen!

Thorsten Piur / Berlin



Tiger Heli

Wenn man alle Leben verloren hat, muß man nur die Tasten A und B gleichzeitig drücken, um das Spiel an der gleichen Stelle wieder fortsetzen zu können.

Dirk Ziegler / Dornhan

PIN·BOT

Ein Flipperspiel und Tricks dazu? Wir haben welche gefunden, hier sind sie:

Wenn Du das Lichtgitter noch nicht getroffen hast, wandern die Farblinien von rechts nach links und von oben nach unten. Jetzt kannst Du die Schleuse zum Multiball-Spiel mit einem einzigen Flipperschuß öffnen; und zwar mußt Du die Kugel genau so plazieren, daß Du die Lichtlinie triffst, die gerade erleuchtet ist. Mit einiger Übung kannst Du so andere Planeten schneller anfliegen und höhere Punktzahlen ergattern.

Zu den besonderen technischen Varianten dieses Videospiels zählen mit Sicherheit der Geist, der Kleinholz aus unserer Flipperkugel macht oder der Vogel, der sie ganz einfach wegschleppt. Diese Figuren können durch schnelles Drücken der Start- und Select-Taste davon abgehalten werden, einen Ball zu klauen. Aber nicht zu stark rütteln, sonst besteht TILT-Gefahr.

Raketen und Bomben, die es auf Deine Flipperarme abgesehen haben, müssen vorher mit der Flipperkugel getroffen werden.

THE GUARDIAN LEGEND

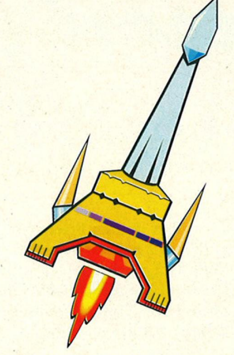
Tips & Tricks

Korridor Vier

Gegenüber von Korridor Vier ist eine blaue Kreatur. Hier mußt Du einen Gegenstand kaufen, den Raum verlassen and dann dreimal wieder rein- und rausgehen. Das blaue Vieh ist so genervt, das es freiwillig den Korridor Vier öffnet.

Soundtest

Guardian Legend gibt Dir auch die Möglichkeit den Sound zu testen. Halten A- und B-Knopf gedrückt und benutze die Reset-Taste. Wenn das Bild erscheint, kannst Du mit dem Steuerkreuz den Sound auswählen, den Du hören willst.



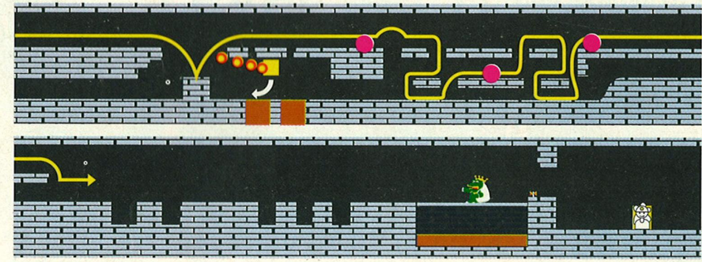
Tips & Tricks

SUPER MARIO BROS.



Welt 7.4

Der Weg durch das vorletzte Schloß is sehr kompliziert, aber hier ist die Auflösung. Nimm den vorgeschriebenen Weg und Du wirst ganz schnell Bowser gegenüber stehen!



Der zweite Weg zur Super-Warpzone!

Es gibt eine zweite Möglichkeit in die Super Warpzone in Level 4-2 zu kommen. Du mußt die Bohnenstange wachsen lassen, dann ganz vorsichtig nach rechts gehen, bis sie aus dem Bild verschwindet. Jetzt mußt Du versuchen nach links, dort wo die Bohnenstange war, aus dem Bild zu laufen - erste Überraschung, Du erscheinst rechts unten im Bild.

Wenn Du nach rechts weitergehst und in die erste Röhre steigst, kommt die zweite Überraschung - die Super-Warpzone!

THE AMAZING SPIDER-MAN

Tips & Tricks



Im Level Zwei kannst Du einen kleinen Imbiss einnehmen. Du mußt dazu am Besten in der Mitte des Hochhauses nach oben kraxeln. Laß' Dich nicht von den Steinen stören, dann kanst Du gestärkt durch die vielen Hamburger sicher das Dach des Hauses erreichen.

GARGOYLE'S QUEST

Tips & Tricks

In den Actionszenen von diesem Game Boy Adventure mußt Du die verschiedensten Sprung- und Flugtechniken beherrschen, um in höhere Level zu gelangen Damit Du weit fliegen kannst, solltest Du immer weider den A-Knopf drücken. Mit jedem Flügelschlag geht's ein Stückchen vorwärts. Der Nachteil dabei ist, daß Dein Gargoyle immer weiter nach unten fällt. Deswegen gibt's für kurze Strekhen eine andere Sprungtechnik. Einmal den A-Knopf zum Abheben drücken, jetzt ein zweites Mal den A-Knopf drücken, damit Dein Gargoyle mit den Flügeln schlägt. Das Steuerkreuz in die Flugrichtung bewegen und schnell über die schwierige Stelle rüber. In den schwierigeren Stufen des Spiels mußt Du diese beiden Techniken perfekt beherrschen. Also nicht verzagen, Üben heißt das Motto!

Für die ganz Verzweifelten haben wir einen Code, bei dem der große Skelettfisch schon besiegt ist:

IGD5 - 9HAA

Leserbriefe

DER WEITE WEG DURCH DIE SCHWAMMERL-WELT

Lieber Mario
Ich habe mich über deinen Brief sehr gefreut. Dein Tip bei Super Mario Bros. 2 hat mir sehr geholfen. Ich habe gerade Super Mario Bros. 2 geschafft. Der Schluß ist Super. Ich hoffe du bist nicht so faul wie am Schluß auf der Kasette. Hoffentlich kommen noch mehr Nintendo Kasetten heraus. Danke für den Tip. Ich muß Schluß machen!

Also bis bald

Dein Markus Heldmann / Högling

Antwort Club Nintendo: Bei diesem Brief lassen wir am Besten Mario persönlich antworten. Also:
"Hallo Markus, weißt Du, es ist schon eine anstrengende Reise durch die Schwammerl-Welt, da muß ich mich auch mal ein wenig ausruhen; übrigens Danke daß Du mir geholfen hast, den bösen Wart zu besiegen. Hier in unserer Redaktion ist natürlich jeden Tag viel Arbeit angesagt und es besteht nur selten die Möglichkeit, sich so auszuruhen wie am Ende von SMB II. Wenn Du Dir dieses Heft genau durchgelesen hast, dann weißt Du sicher auch schon, daß eine ganze Menge neuer NES und Game Boy Spiele demnächst auf den Markt kommen. Da hast Du bestimmt eine große Auswahl!
Ciao
Dein Mario"

GESCHWINDIGKEITSREKORD!

Hallo! Club Nintendo!
Ich bin's! Clubnummer 21168!
Also wirklich, was soll ich da noch sagen.
Ich bin ein großer Fan von Euch. Die Club Zeitschrift wird immer besser. Jedes mal, wenn ich von der Schule zurückkomme, und wenn es Zeit für die neue Zeitschrift ist, sagt meine Mutter mir immer, ich sollte nal nach oben gehen. Dann rase ich mit 200 km/h die Treppen hoch, in mein Zimmer. Auf meinem Schreibtisch liegt dann immer die neue Club Nintendo Zeitschrift. Ich schnapp mir das Heft, reiße die Packung auf und stürme mit dem Heft auf mein Bett. Dann bin ich für zwei Stunden nicht mehr zu sehen. So, jetzt muß ich Schluß machen. Ach ja! Warum waren in den letzten zwei Heften keine Karten von den Palästen aus: The Adventure of Link, Zelda 2.
So nun aber wirklich Schluß!
Vielleicht kommt mein Brief ja in die Club Post!
Euer Arno Schulte / Isterberg

Antwort Club Nintendo: Unser Team freut sich jedesmal über eine so tolle Resonanz. Da macht die Arbeit richtig Spaß und auch die positiven Anregungen versuchen wir natürlich zu berücksichtigen. Wir haben so viele neue Spiele auf den Markt gebracht, daß wir Link diesmal leider nicht berücksichtigen konnten. Solltest Du aber Probleme beim Spielen haben, kannst Du Dich an unsere Spiele-Hotline wenden, die Jungs und Mädels helfen Dir sicher weiter.
P.S.: Du solltest mal bei einem Treppenlaufwettbewerb mitmachen!

AUFLADBARE BATTERIEN FÜR DEN GAME BOY

An Nintendo!
Ich möchte gerne wissen, warum man für den Game Boy keine aufladbaren Nickel-Kadmium-Batterien verwenden darf. Ich benutze aufladbare Batterien und bisher sind keine Schäden aufgetreten. Die meisten Freunde von mir benutzen auch aufladbare Batterien.
Leonie Beker / Wedemark

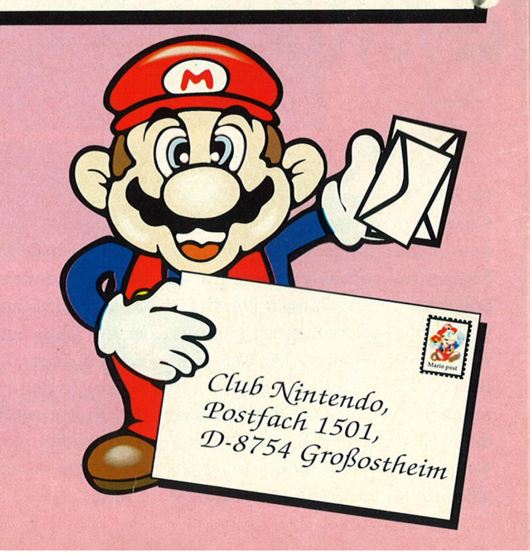
Antwort Club Nintendo: Statistiken in Amerika haben ergeben, daß diese Sorte Batterien auslaufgefärdeter waren als herkömmliche Batterien. Außerdem bestehen Spannungsschwankungen, die zu Störungen oder sogar Ausfall des Game Boy's führen können. Mein Tip: Benutze das aufladbare Batterieset von Nintendo, das lädt sich während dem Spielen auf und kann auch nicht auslaufen.

DIE SPIELE HOTLINE

Hallo lieber Nintendo Club, ich finde die Hotline einfach spitze. Ich wollte mal fragen, ob man bei der Hotline auch Tips für den Game Boy bekommen kann. Ich habe an meinem Geburtstag einen Game Boy bekommen. Mir gefällt das Spiel Snake Rattle 'N' Roll am besten! Ganz zu schweigen von dem Clubheft! Das ist toll! Bis zum nächsten mal Mario!

Patrick Schmitt / Griesheim

Antwort Club Nintendo: Natürlich kannst Du bei unseren Hotline-Telefonnummern auch Information zu Game Boy Spielen bekommen. Unsere Konsumentenberatung kann Dir etwas über die neuesten Spiele, die auf den deutschen Markt kommen, verraten und in der Spieleberatung bekommst Du Tips und Tricks zu allen Spieleproblemen, sowohl für das NES als auch für den Game Boy. Also ruf' doch einfach bei uns an, wenn Du Fragen hast.



Highscores

Hier ist sie! Die erste deutsche High-Score-Liste:

PINBOT

Siegfried Saathoff/Berlin	23115590
Michael Endlich/Ludwigshafen	14549740
Wilfried A. Hary/Saarbrücken	13248000
Roland Endlich/Ludwigshafen	10293700
Maria Füssl/Burgoberbach	9204620

TETRIS

Bernd Sattler/Grafenberg	999999
Christian Sedlmeier/München	999999
Carsten Stephan/Salzgitter	185281
Wilfried A. Hary/Saarbrücken	60235

GOLF

Cornelia Braun/Seeheim	-21 51
Christian Horbatschewsky/Ahrensburg	-20 52
Torsten Rudnik/Uelzen	-15 57
Dieter Schwab/Neubrunn	-12 60
Uwe Warken/Tholey-Scheuern	-10 62
Siegfreid Saathoff/Berlin	-9 63
Frank Schauber/Mössingen	-8 64

SNAKE RATTLE 'N' ROLL

Jörg Hagedorn/Köln	999050
Karin Herbertz/Rastede	238500

SUPER MARIO BROS. 1

Toni Judicone/Bietigheim-Bissingen	1175580
Rainer Kramer/Bad Wildungen	994280
Andreas Neudert/Berlin	405200
Sven Zimmermann/Mannheim	159100

THE LEGEND OF ZELDA

Chris V./St. Augustin	0 Leben
Petra Pöggel/Berlin	0 Leben
Siegfried Saathoff/Berlin	0 Leben

THE ADVENTURE OF LINK

Sascha Blöß/Stockelsdorf	0 Leben
Oliver Kneller/Berlin	2 Leben
Roloff Rieck/Erlangen	5 Leben

GUARDIAN LEGEND

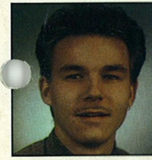
Olaf Dietrich/Hünxe 1	6183200

R.C. PRO AM

Tim Hinze/Berlin	271068
Andreas Ewig/Ummendorf	190231
Bernhard Mether/Weubstadt	186871

Versuch' diese Punktzahlen zu schlagen und schick' uns ein Foto von Deiner Leistung. Vielleicht findest Du Dich dann in einem der nächsten Hefte wieder! Luigi freut sich auf Deine Post.

Spieler Profile



Name: AMEND CHRISTIAN
Alter: 22 Jahre
Arbeitsstart bei Nintendo: 1. Juni 1990

ÜBER MICH: Meine Aufgabe in Club Nintendo besteht darin, unseren Fans am Telefon zu erklären, wie sie bei dem ein oder anderen Spieil weiterkommen.

LIEBLINGSSPIELE: Da ich schon sehr lange ein begeisterter NES Spieler bin, habe ich im Laufe der Zeit alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele durchgespielt. Daher ist es auch für mich sehr schwer zu sagen, welches Spiel mir am besten gafallen hat, aber ich glaube da, ich ein begeisterter Adventure Spieler bin, gehören zu meinen Favoriten LINK, ZELDA, FAXANADU und das neueste Weltallabenteuer THE GUARDIAN LEGEND.

NES UND GAME BOY LEISTUNGEN: Ich habe an einem Wochenende Faxanadu geknackt, Wizards and Warriors in weniger als 4 Stunden durchgespielt und stand bei Super Mario Land innerhalb von 2 Stunden vor Tatanga. Außer am Telefon zu beraten, arbeite ich viele neue Spiele aus und zeichne die Karten. Meine High Scores sind deshalb Ubungssache und jeder von Euch kann sie auch schaffen, wenn ihr nur lang genug spielt.

HOBBIES: Außer Videospielen habe ich noch eine ganze Menge anderer Hobbies: Pool Billard, Ski fahren, Volleyball spielen, Verreisen, Tanzen, Musik machen und Nähen. Mario wundert sich, woher ich eigentlich die Zeit zum Arbeiten nehme.

ZIELE FÜR DIE ZUKUNFT: Einmal gegen Boris Becker im Tennis am Game Boy antreten und natürlich ohne Satzverlust gewinnen.



Name: RAUGUST ANGELIKA
Alter: Über mein Alter sprech' ich nicht gern (Es muß ja nicht jeder wissen, daß ich schon 27 bin)
Arbeitsstart bei Nintendo: Mitte August 1990

ÜBER MICH: Ich bin immer gut drauf...und nebenbei vertrete ich den Michael in dieser Abteilung.

LIEBLINSGSPEILE: Da möchte ich mich eigentlich nicht genau festlegen. Am meisten hat mich jedoch Zelda fasziniert. Der Spielaufbau und - ablauf hat schon was besonderes. Beim Game Boy fühle ich mich in Super Mario Land am wohlsten.

NES UND GAME BOY LEISTUNGEN: Ich bin nicht der typische High-Score-Jäger wie einige andere Kollegen. Meine Leistungen bestehen eher im kompletten Durchspielen und Ausarbeiten der spiele. Nur bei Dr. Mario schlägt mich so schnell keiner: Im Ein-Spieler Modus ist Level 19 mein persönlicher Rekord!

HOBBIES: Jede Menge: Ebenso wie mein Chef (Michael) spiele ich Dart, ich hab' einen Hund, lese viel und gern, liebe Musik, schreibe Gedichte und bin gern unter witzigen, unternehmungstlustigen Leuten. Ein weiteres Hobby, das nicht zu vergessen ist: Mein Beruf!

ZIELE FÜR DIE ZUKUNFT: Ziele hab' ich viele!


EUROPA-
VERSION
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®
SUPER SET
JETZT FÜR
VIER SPIELER!
Das Action
Videospiel-System
für zu Hause.
Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel
TIME
Komplett-Set für 4 Spiel
inklusive:
● 4 Action-Controller
● 4 Spieler-Adapter
NES Four Score™
● 3 Super-Spiele
SUPER
MARIO BROS
TETRIS
Nintendo
WORLD CUP™